

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan suatu lingkup bahasan yang membahas mengenai dasar dasar dan latar belakang dari sebuah penelitian. Pada bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, batasan masalah dan struktur organisasi skripsi.

### 1.1 Latar Belakang

Komputer adalah alat elektronik otomatis yang dapat menghitung atau mengolah data secara cermat menurut yang diinstruksikan, dan memberikan hasil pengolahan, serta dapat menjalankan sistem multimedia (film, musik, televisi, *faksimile*, dan sebagainya), biasanya terdiri atas unit pemasukan, unit pengeluaran, unit penyimpanan, serta unit pengontrolan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Sistem komputer adalah kumpulan elemen-elemen terkait untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan penggunaan komputer. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Supaya tujuan pokok tersebut terlaksana, maka harus ada elemen-elemen yang mendukungnya. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mempelajari agar komputer dapat digunakan untuk mengolah data untuk dapat membentuk suatu sistem komputer.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 2 Cimahi pada semester genap tahun ajaran 2016/2017, peneliti melihat terdapat kendala dalam mempelajari mata pelajaran sistem komputer. Kendala tersebut antara lain, siswa mengalami kesulitan untuk memahami salah satu silabus mata pelajaran sistem komputer kelas XI yaitu 3.7 Memahami Karakteristik Set Instruksi, 4.7 Menggunakan set instruksi untuk memecahkan masalah. Siswa harus memahami terlebih dahulu karakteristik set instruksi (*operand* dan operasi) sehingga akan menghambat dalam pemecahkan masalah menggunakan set instruksi (*operand* dan operasi). Metode ceramah yang digunakan pada proses pembelajaran Sistem

Komputer di SMK Negeri 2 Cimahi memiliki keterbatasan waktu belajar karena proses pembelajaran hanya dilakukan di ruang kelas saja. Siswa menjadi kurang leluasa untuk melakukan diskusi dengan guru mengenai materi yang diajarkan. Selain masalah keterbatasan ruang, terdapat keterbatasan waktu belajar karena waktu diskusi yang digunakan hanya terbatas saat jam belajar saja. Terlebih seringkali kegiatan belajar mengajar terpotong oleh libur sekolah menyebabkan metode ceramah ini menjadi kurang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti melihat perlu adanya suatu pembelajaran *e-learning* untuk menunjang proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer. *Edmodo* merupakan *platform* media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Seamolec, 2013:145). *Edmodo* membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu. Penggunaan *Edmodo* membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar *online* menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data dan audio video melalui *Edmodo* dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Cimahi diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *Edmodo* pada mata pelajaran sistem komputer belum pernah digunakan sebelumnya. Penggunaan *Edmodo* baru dilakukan pada jurusan animasi saja. Penggunaan *Edmodo* di SMK Negeri 2 Cimahi dapat mengatasi kendala ruang dan jarak dikarenakan sedikitnya waktu guru dan siswa bertatap muka. Selain itu, *Edmodo* dapat digunakan untuk berkomunikasi dan mencari berbagai sumber belajar dengan cepat dan mudah. Fasilitas *Edmodo* seperti *file and link, quiz, assignment, library, award badges dan parents code* dapat digunakan siswa untuk memperoleh materi, mengerjakan tugas maupun untuk latihan mengerjakan soal dalam proses pembelajaran (Basori,

2013:100). Dalam mendukung proses pembelajaran, *Edmodo* dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, *Edmodo* mendukung bahan ajar berupa file and links (Kamarga, 2011:267). Sedangkan kekurangan *Edmodo* adalah belum tersedianya *Video Conference*. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas (Stroud, 2013:38).

Sistem penilaian mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 2 Cimahi menilai hasil belajar siswa dengan menggunakan aspek pengetahuan untuk penilaian ranah kognitif, nilai afektif dan psikomotorik siswa yang dinilai saat siswa melakukan praktikum. Sistem penilaian ini memakan waktu yang cukup banyak dengan tugas yang tidak bertahap. Bentuk tugas yang terlalu “biasa saja” (sangat sederhana) mudah menimbulkan kebosanan. Oleh sebab itu, setiap tugas harus menjadi sebuah tantangan dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa.

Penilaian kinerja dapat mengungkapkan potensi siswa dalam memecahkan permasalahan, penalaran, dan komunikasi dalam bentuk lisan maupun tulisan yang dinilai dengan penugasan berupa aspek pembelajaran kinerja dan produk (Isyanti, 2004; Setyono, 2012). Penilaian berupa penilaian kinerja merupakan penilaian yang tepat untuk dapat melihat peningkatan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini, model yang digunakan yaitu model portofolio yang diambil dari tugas presentasi dan tugas praktikum. Penggunaan penilaian portofolio dalam penilaian hasil kinerja dapat dinilai setiap perkembangan siswa dari aspek afektif dan psikomotor. Aspek afektif dapat dinilai dari sikap siswa dalam melakukan aktivitasnya selama praktikum dan melakukan diskusi berupa presentasi. Sedangkan aspek psikomotorik dapat dinilai dari kemampuan siswa dalam menggunakan set instruksi (*operand* dan operasi) untuk memecahkan masalah dan kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil praktikumnya. Berdasarkan permasalahan di atas dan untuk mencari solusinya maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penilaian Kinerja Pemanfaatan *Edmodo* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk Negeri 2 Cimahi”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam mata pelajaran sistem komputer khususnya pada materi karakteristik set instruksi.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Kurangnya fasilitas untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang bersangkutan apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar di luar sekolah.
4. Guru hanya sedikit memberikan materi ajar kepada siswa karena terbatas jam pelajaran di sekolah yang sering terpotong oleh libur.

## 1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah data penelitian ini adalah “Bagaimana hasil penilaian kinerja siswa dalam pemanfaatan *Edmodo* pada mata pelajaran sistem komputer di SMKN 2 Cimahi?”

## 1.4 Batasan Masalah Penelitian

Agar masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini tidak meluas, masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI Multimedia A di SMK Negeri 2 Cimahi.
2. Penelitian hanya dilakukan pada materi pokok karakteristik set instruksi dalam mata pelajaran sistem komputer.
3. Penelitian ini hanya mengukur penilaian kinerja siswa pada ranah afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini, peneliti tidak mengukur ranah kognitif siswa dikarenakan penelitian ini difokuskan untuk meneliti kinerja siswa yang ditunjukkan dalam presentasi.

4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif desain jenis *one group-pretest-posttest*

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kinerja siswa pada pembelajaran sistem komputer di SMK Negeri 2 Cimahi dengan menggunakan *Edmodo*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yang berarti bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai satuan sistem pendidikan di antaranya :

1. Bagi peneliti, penelitian ini akan memberikan pengalaman, wawasan serta pelajaran yang berharga tentang menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga tujuan dari pembelajaran terutama pada mata pelajaran sistem komputer dapat tercapai dengan maksimal, khususnya setelah memanfaatkan *Edmodo* sebagai media pembelajarannya.
2. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya *Edmodo* siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang aktif dan komunikatif.
3. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga dapat menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa pada mata pelajaran sistem komputer dalam proses kegiatan belajar mengajar.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah kepada para guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bagian. Bab I berisi pendahuluan. Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang mengapa peneliti meneliti masalah penilaian kinerja pemanfaatan *Edmodo* pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 2 Cimahi, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Selanjutnya pada bab II berisi tinjauan pustaka sebagai penunjang pengetahuan sebelum membaca skripsi secara keseluruhan. Pada bagian tinjauan pustaka peneliti menjelaskan tentang *e-learning*, *Edmodo*, pembelajaran berbasis penilaian kinerja, bahan penunjang pembelajaran, manfaat *Edmodo* sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer.

Bab III pada skripsi ini berisi metodologi penelitian. Pada bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian Penilaian Kinerja Pemanfaatan *Edmodo* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 2 Cimahi. Disertai juga penjelasan mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Selanjutnya pada bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini melaporkan hasil penelitian yang menyajikan data dan temuan yang diperoleh menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab III. Terdiri atas latar belakang objek, deskripsi data penelitian dan hasil analisis data yang disertai histogram pada setiap distribusi penilaian.

Bab V yang merupakan akhir pada penelitian ini berisi kesimpulan yang diambil selama proses penelitian dan hasil perhitungan datanya. Serta berisikan saran agar penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Saran pada penelitian ini ditujukan kepada peneliti lain yang akan meneliti mengenai hal yang sama, kepada pihak sekolah, kepada guru serta kepada pembaca yang membaca

skripsi ini. Saran yang diberikan adalah sebagai tindak lanjut dari simpulan tersebut.